**✅ 1. Ficha de Instruções para os Alunos**

**Projeto em Grupo – Protótipo de Jogo no Papel  
Duração: 4 horas (divididas em dois encontros ou em uma aula estendida)**

**Objetivo:** Criar um protótipo de jogo digital no papel, utilizando os conhecimentos de gêneros, mecânicas e narrativa de jogos.

#### **Etapas:**

**1. Montagem dos Grupos**

* Formem grupos de 4 alunos.
* Cada grupo receberá uma folha A3 ou várias folhas A4 para montar o protótipo.

**2. Escolha do Gênero do Jogo**

* Escolha um gênero (plataforma, aventura, puzzle, terror, RPG, etc).
* Justifique a escolha com base nas características desse gênero.

**3. Criação do Protótipo (no papel)**

* Criem o layout das telas do jogo (início, fases, menus, etc).
* Representem personagens, inimigos, obstáculos, objetivos e HUD.
* Usem desenhos, colagens, símbolos, ou o que acharem criativo.

**4. Mecânicas e Narrativa**

* Descrevam as principais mecânicas (movimentação, ataques, desafios).
* Criem uma narrativa simples para o jogo (história, motivação do personagem, ambiente).

**5. Apresentação Oral**

* Cada grupo terá até **5 minutos** para apresentar seu protótipo.
* Mostrem o papel com as telas e expliquem o jogo.

### **Regras:**

* Cada grupo deve **criar um jogo original** (nada de cópias diretas de jogos famosos).
* Usem **a criatividade** ao máximo.
* Cada membro do grupo deve participar da apresentação.
* Ao final, entreguem o protótipo e o relatório preenchido.

### **✅ 2. Modelo de Relatório (1 por grupo)**

**Relatório – Protótipo de Jogo no Papel**(Nome do grupo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_)

**Integrantes do grupo:**

**1. Título do jogo:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2. Gênero escolhido:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**3. Justificativa da escolha do gênero:**

**4. Descrição da narrativa do jogo:**(Quem é o personagem principal? Qual o objetivo dele? Em que mundo o jogo se passa?)

**5. Descrição das principais mecânicas do jogo:**(Como o jogador interage? O que pode fazer? Como avança no jogo?)

**6. Estrutura básica das telas desenhadas:**(Quantas telas? O que aparece em cada uma?)

**7. O que o grupo mais gostou de criar no projeto:**